

Liste des pouvoirs des warlocks

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale		3	
		Type de bonus	Temporaire
Description			
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés. L'attaque fait 2* de dommage sans armure.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Défense "spirituelle" mineure			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Niveau 3	
Cout Niv 2		Cout Niv 3	
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions		+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	
Niveau 4		Niveau 5	
Cout Niv 4		Cout Niv 5	
fréquence devient 1 x par scène		+ 2 x par scène	
Niveau 6		Niveau 7	
Cout Niv 6		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale d'aveuglement		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, elle subit 0 de dégât sans armure et celle-ci est aveuglée 1 minutes (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale de mutisme		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "silence" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, elle subit 0 de dégât sans armure et celle-ci est muette pour 1* minutes (voir règles). Pouvoir de type "attaque mentale".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2	fréquence devient 3 x par scène	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaque mentale étourdissante		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de lancer un catalyseur pour faire une attaque mentale après 6 sec de concentration les yeux fermés qui fera 0 de dégât sans armure et qui oblige la victime à se battre à genoux pour 30 sec. Une personne avec Stabilité peut ignorer l'effet.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Stabilité	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	1	+ 1 x par court repos	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaques mentales améliorées		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet d'augmenter vos dégâts d'attaques mentales de 1*. (attaque mentale, attaque mentale étourdissante et attaque mentale aveuglante)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale étourdissante			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	5
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Attaques mentales rapides		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de faire les pouvoirs d'attaques mentales avec 3 sec de concentration en moins.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaques mentales améliorées			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aura de peur		3	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire peur à 3* personnes que vous pointez dans un rayon de 10 m au moment d'activer le pouvoir. Votre simple vue leur fait peur. Durée 1 scène. La peur se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur . Si la personne apeurée recoit des dégats par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Peur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 1 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Aveuglement longue durée		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Temporaire"/>	
Après 6 sec de concentration les yeux fermés, vous devez dire : "aveuglement longue durée" et lancer un catalyseur sur une personne. Si le catalyseur la touche, celle-ci est aveuglée pendant 1h ou jusqu'à guérison des afflications (voir règles).			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Attaque mentale d'aveuglement			
Fréquence		Activation	
1 x long repos		en combat ou non	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Choix de pouvoirs de multiclasse		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Vous permet de gagner 2* points universelles à dépenser dans la liste universelle des pouvoirs			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
permanent		permanent	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
Niveau 2		Cout Niv 2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description		3	
		+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description		3	
		+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Concentration		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet à l'incantateur ou au barde de continuer à incanter son sort, son chant ou son rituel malgré le coup reçu jusqu'à concurrence de 3* points de dégâts dans la même scène. Si vous recevez un coup dire concentration et continuez votre incantation			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Coup déconcentrant	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissance des monstres		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet d'identifier certaines créatures et d'en connaître les caractéristiques principales (demander discrètement à la créature). Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connaissances des sorts arcanes /sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'identifier un sort arcanes ou sorcellerie niv 1 à 3* qui vient d'être lancé et d'en connaître les caractéristiques principales. Il est possible que vous débutiez certains scénarios avec une feuille d'information.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie arcanes
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Connexion magique		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de régénérer sa magie plus rapidement. Le personnage regagne 1*PM par 30 min plutôt que par heure de court repos. L'effet est doublé près de l'Obsidius			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Contre-charme		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de renverser l'effet de charme sur le lanceur du pouvoir ou sort. Pour ce faire, vous devez d'abord avoir assez de défense pour y résister vous-même. Une fois que vous y avez résisté, vous dites à l'attaquant que vous lui retournez l'effet. Il peut lui aussi y résister.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense spirituelle			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Coup vampirique		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de faire un coup qui fera +1* de dégâts de type divins et qui guérira le personnage de 1* PV. Dire : "vampirique" puis frapper la cible. On ne peut dépasser son maximum de PV avec ce pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Coup divin			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	10	+ 1 x par court repos	10
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Décryptage		2	
Description		Type de bonus	
Permet après 15 min passées à observer des runes non-magiques de les déchiffrer (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Lire et écrire			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Décryptage de runes magiques		3	
Description		Type de bonus	
Permet après 15 min passées à observer des runes magiques de les déchiffrer (voir scénariste). Permet également d'utiliser les parchemins magiques de niv 1-2*. Permet également de déceler la contrefaçon: après 15 min passées à observer attentivement un document altéré ou une fausse lettre dont on a une autre copie d'écriture de la personne / sceau, vous trouver la contrefaçon de niv 1*. (Un 'c' discret au bas de la lettre)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Decryptage			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle" à outrance		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permer lorsque vous avez déjà utilisé toute vos utilisations de votre défense spirituelle de l'utiliser à nouveau, vous pouvez le faire mais cela vous coutera 1 pv pour éviter l'effet. (Le 1 pv ne peut être réduit d'aucune manière)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Défense "spirituelle" mineure			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Défense "spirituelle" mineure		1	
Description		Type de bonus Défense	
Vous donne une défense 'spirituelle' mineure.Vous permet de résister lorsque quelqu'un vous lance un sort ou utilise un pouvoir qui attaque votre esprit et que votre défense est égale ou supérieure. Vous pouvez utiliser alors ce pouvoir en réaction aux sorts et pouvoirs en disant "spirituelle mineur" et l'ignorer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	3		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Détection de la magie		2	
Description		Type de bonus	
Permet de détecter si un objet est magique. Le personnage doit tenir sa main à 15 cm au dessus de l'objet et se concentrer durant 1 min.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Dons des langues		2	
Description		Type de bonus	
Permet de parler avec toute créature qui est dotée d'intelligence pendant 5 min. La conversation sera tout de même limitée à de courtes phrases ou de courts mots.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise Non		Catégorie de pouvoir Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Écriture de sort de sorcier sur parchemin		3	
Description		Type de bonus	
Vous devez bien savoir lire et écrire pour prendre ce pouvoir. Prend 15 min pour écrire un sort connu sur un parchemin spécial seulement (acheté en jeu). Coûte les points de magie au sorcier égale à 2 fois le niveau du sort et nécessite des composantes. (coût x 3 pour parchemin durable)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie III			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement d'artefacts de sorcier		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques sans limitation dans la création. Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Enchantement d'objets majeurs de sorcier	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Oui		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement d'objets majeurs de sorcier		2	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques majeurs (50 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Enchantement d'objets mineurs de sorcier			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Oui	
Niveau 2		Cout Niv 2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Enchantement d'objets mineurs de sorcier		5	
Description		Type de bonus	
Permet de fabriquer des objets magiques mineurs (20 ME max). Le temps et le matériel requis dépendent de l'objet. Voir scénaristes			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Écriture de sort de Sorcier sur parchemin			
Fréquence		Activation	
1 x court repos		special	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Oui	
Niveau 2		Cout Niv 2	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Étiquette naturelle		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage sait comment se conduire dans des nouveaux milieux... Vous commencez avec une feuille d'information sur les normes de conduite avec les dignitaires des nombreux royaumes.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Géographie et démographie			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Connaissances	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Géographie et démographie		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage connaît bien la carte du monde et les différents peuples. Peut débiter le scénario avec une feuille d'infos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Lire et écrire			
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Connaissances	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Grande force		1	
Description		Type de bonus	
Vous êtes très fort, peut servir dans les donjons et certains cas scénaristique. Vous permet aussi de transporter une personne inconsciente. Vous devez mettre un bras sur l'épaule opposée de la personne transportée, et elle aussi. Les deux devez marcher au même rythme. Vous ne pouvez rien faire d'autre quand vous transportez quelqu'un.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Identification magique		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage, après avoir passé 15 min à observer sans dérangement, les mains à 15 cm de l'objet, de définir ses propriétés magiques. Ne fonctionne pas sur les artéfacts.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Détection de la magie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Incantation en armure		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Diminue la pénalité en point de magie de 1* lorsque le personnage incante un sort en portant une armure.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Incantation en marchant		2	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet d'incanter un sort en marchant lentement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence a volonté	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte		2	
Description		Type de bonus	
Le personnage doit insulter la victime pendant 10 sec. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime aura l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 x par court repos	2		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte de groupe		3	
Description		Type de bonus	
Altération de pouvoirs			
Le personnage doit insulter 3* victimes pointées à moins de 10 m pendant 30 sec. Les victimes auront l'effet provocation pour 1*minute. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Insulte permanente		5	
Description		Type de bonus	
Le personnage doit insulter la victime pendant 5 min. Ensuite, il lui lance un catalyseur. S'il touche, la victime devra subir l'effet provocation chaque fois qu'elle le croise. Il sera son pire ennemi. Seule la magie ou la mort (achevé) peut annuler cet effet (malédiction). Lorsqu'un personnage subit l'effet 'provocation', il doit foncer avec rage vers la personne l'ayant provoqué. Il attaquera celle-ci avec ses armes ou armes naturelles en priorité de tout autre ennemi.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Insulte			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par GN	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Interception magique		3	
Description		Type de bonus	
Permet, si vous êtes capable de résister vous-même au sort (grâce à résistance aux sorts ou une autre défense), d'annuler l'effet pour les autres cibles si le catalyseur vous touche directement au vol ou si l'incantateur peut toucher plus d'une personne et vous touche (mais pas ceux touchés avant vous). Dépense l'utilisation de votre autre défense aussi. Dire 'interception magique'			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Intimidation		2	
Description		Type de bonus	
Permet de discuter 10 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant 1 scène. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Intimidation durable		5	
Description		Type de bonus	
Permet de discuter 30 sec avec des gens et de les intimider. Pointez une 1* personne qui vous a entendu à moins de 10 m et celle-ci aura l'effet intimidé pendant tous le GN. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'intimidé', il est libre de ces actes mais ne fera aucune action agressive contre vous. L'effet est rompu sur ce personnage lorsqu'il est attaqué par l'intimidateur.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Intimidation	Niveau 7		
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sociales et Bardiques
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lire et écrire		1	
Description		Type de bonus	
Le personnage sait lire et écrire les langues qu'il parle.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lumière		1	
Description		Type de bonus	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Lumière divine		2	
Description		Type de bonus Défense	
Permet d'allumer une "lampe de poche" qui fait office de lumière magique. Celle-ci doit être pointée vers le sol en tout temps. On ne peut pas la prêter. Si éteinte, on doit attendre 15 minutes avant de pouvoir la réalumer. Permet aussi d'annuler les effets de noirceur sur 3 personnes pointées. Dire : "lumière divine" .			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Divins et spirituelle
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
pouvoir devient utilisable à volonté	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Magie de combat		3	
Description		Type de bonus Permanent	
Double le temps que dispose un incantateur avant de "déclencher" son sort avec un toucher ou un catalyseur. (maximum 12 sec au lieu de 6)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Concentration	Activation		Défense
Fréquence			
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes : Bâtons et dagues seulement		0	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation de la dague et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Maniement d'armes longues à une main		1	
Description		Type de bonus	
Permet l'utilisation d'armes longues à une main et du bâton. Ces armes font 1 points de dégâts de base.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Maniement d'armes courtes à une main			
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation mentale		3	
Description		Type de bonus	
Permet de méditer 30* minutes afin de bénéficier des effets d'un court repos. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
-15 aux chiffres avec *	3	fréquence devient 1 x par scène	10
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation physique		1	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de méditer afin de guérir ses blessures physiques et de récupérer 1* PV après 15 min de méditation ininterrompues. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage. Près de l'Obsidius, la récupération double. Lorsque vous méditer, vous ne gagner les effets qu'un d'un seul pouvoir de méditation à la fois			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Méditation Mentale			Défense
Fréquence	Activation		
1 x par scène	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Méditation totale		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet de méditer afin de récupérer les bénéfices de tous les types de méditation en même temps. En méditation, vous êtes conscient de l'entourage.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Méditation Mentale			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Métamorphe		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet à la personne de changer de forme à volonté. Ex. : rat ou fée. Nécessite d'avoir le costume pour se changer. La transformation prend le temps du changement de costume. Changer de forme guérit de 0* PV à la fin de la transformation (max 1x par scène). On ne peut choisir qu'une créature que nous avons déjà vue			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
changeur de forme			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Perception surnaturel	Non		Nature, Animaux et Créatures
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1	+ 1 au chiffre avec astérisque dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ordre		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de donner un ordre simple en deux mots qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
fréquence devient 1 x par scène	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ordre complexe		4	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet au personnage de donner l'ordre d'exécuter une seule action en dix mots maximum qui doit inclure un verbe et ne pas demander à la personne de volontairement se blesser. Il lance ensuite 1* catalyseur. S'il touche, la personne doit obéir pendant 1* min. Celle-ci doit bien sûr comprendre la langue parlée. L'effet est rompu lorsqu'une personne sous l'effet du pouvoir subit une attaque			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ordre			
Fréquence	Activation		Défense
1 x par scène	hors combat seulement		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	fréquence devient 1 x par scène	5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Peur		2	
Description		Type de bonus Temporaire	
Permet de donner l'effet de peur à 1 personne touchée. Dire : "peur" et toucher la personne. Lorsqu'un personnage subit l'effet 'peur', il doit 'acter' la peur. Elle se joue de deux façons différentes : 1- Le personnage fuit de la façon la plus directe la source de la peur 2- Le personnage entre dans un état de catatonie et n'est plus conscient de son environnement, il est paralysé par la peur. Si la personne apeurée reçoit des dégâts par la source de la peur, l'effet s'arrête pour lui.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	en combat ou non		Spirituelle mineure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Courage	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 x par court repos	2	+ 1 x par court repos	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
fréquence devient 3 x par scène	5		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Port d'armures légères		1	
Description		Type de bonus Permanent	
Permet le port d'armures légères. (Voir règles armures, armes et boucliers.)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique des sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	1		
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique supérieur des sorciers		1	
Description		Type de bonus	
Donne 1* PM supplémentaires.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique des sorciers			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Réserve magique suprême des sorciers		3	
Description		Type de bonus	
Donne 2* PM supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Réserve magique supérieur des sorciers			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	3

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux maladies		2	
Description		Type de bonus	
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'une maladie non magique. Lorsqu'il apprend qu'il contracte une maladie, dire : "résistance aux maladies".			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Vitalité Supérieur			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux poisons		2	
		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Description			
Le personnage a un organisme très fort. Il peut résister aux effets d'un poison. Lorsqu'il apprend qu'il contracte un poison, dire : "résistance". Cela diminue les dégâts de 2* ou retarde de 1 heure les effets sur le personnage (au choix). Permet aussi de boire 0* potions de plus par long repos sans effet spéciaux. Au niv. 5 le personnage n'a plus de limite de potions par GN			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Vitalité Supérieur			
Fréquence		Activation	
a volonté		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Défenses et endurance	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		1	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
		+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	
Niveau 4		Cout Niv 4	
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions		2	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
		+ 2 au chiffre avec astérique dans la description	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts		5	
		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Description			
Permet de résister aux effets d'un sort qui ne fait aucun dommage physique (ex. : charme, sommeil, paralysie, etc.) Dire: "résistance aux sorts" lorsque touché par un sort. Équivaut à défense endurance, dextérité et spirituelle 'mineure' contre les sorts seulement.			
Pré-requis 1		Pré-requis 2	
Fréquence		Activation	
1 x par scène		réaction a autres pouvoirs	
Annulé par		Composante matérielle requise	
		Non	
		Défenses et endurance	
Niveau 2		Cout Niv 2	
+ 1 x par scène		3	
		Niveau 3	
		Cout Niv 3	
		+ 1 x par scène	
Niveau 4		Cout Niv 4	
		Niveau 5	
		Cout Niv 5	
Niveau 6		Cout Niv 6	
		Niveau 7	
		Cout Niv 7	

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance aux sorts avancé		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'améliorer vos défenses à 'majeur' lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Résistance totale aux sorts		10	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Vous permet d'améliorer vos défenses à 'ultime' lorsque vous utilisez le pouvoir 'résistance aux sorts'.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts avancé	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Retour de sort		3	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Défense"/>	
Permet de relancer vers une autre cible un catalyseur capté en plein vol auquel vous pouvez résister. Celle-ci subira les effets. Dire la défense utilisé + retour de sort			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Résistance aux sorts			
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	réaction a autres pouvoirs		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste I		2	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire des rituels niv 1. Vous connaissez 1* rituel niv 1. Pour utiliser ce pouvoir, vous devez ensuite acheter des PM avec des pouvoirs. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participer très activement à un rituel I en jeu (depenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus gratuitement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sciences occultes			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste II		3	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire des rituels niv 2. Vous connaissez 1* rituel niv 2. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participer très activement à un rituel II en jeu (dépenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus en dépensant 1 point de classe seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent			
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Ritualiste III		5	
Description		Type de bonus	
Permet au personnage de faire des rituels niv 3. Vous connaissez 1* rituel niv 3. Lorsque vous faites des rituels, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Spécial: Si vous participer très activement à un rituel III en jeu (dépenser au moins 50% des PM requis) vous pourrez l'ajouter à vos rituels connus en dépensant 2 points de classe seulement.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Ritualiste II			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	5	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sciences occultes		1	
Description		Type de bonus	
Permet de débiter le scénario avec une feuille d'information lorsque pertinent. Permet de comprendre certains rituels et leurs aboutissements (voir scénariste).			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Connaissances
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Scrutation de l'esprit		5	
Description		Type de bonus	
Permet après 5 sec de concentration les yeux fermés de toucher une personne avec les 2 mains sur la tête. Celle-ci figera sur place et ne pourra attaquer le scrutateur.(au premier dégat recu, mets fin au pouvoir) Le scrutateur posera 1 question précise à laquelle la victime devra répondre la vérité (dans l'oreille du scrutateur), car le scrutateur va chercher la réponse dans sa tête. Après la scrutation, vous serez sonné 30 sec. Lorsque sonné, vous devez vous mettre à genou pour 30 secondes et ne pouvez que vous retirez du combat, mais la parade et l'esquive peuvent être utilisés.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Attaque mentale mineur			
Fréquence	Activation		Défense
1 x long repos	hors combat seulement		Spirituelle majeure
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sentir la magie		2	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de pouvoirs"/>	
Permet de détecter tous les objets magiques visibles dans la zone en se concentrant. En activant ce pouvoir, vous pouvez l'utiliser pendant 2* min. Durant toute la durée du sort, vous pouvez demander aux gens autour de vous s'ils portent des objets magiques visibles. Vous pouvez aussi crier et demander s'il y a des créatures animées magiquement à 10 m de vous. Vous pouvez aussi demander à une créature pointée discrètement si elle porte un/des objets magiques visibles. Une épée magique à la main ou au fourreau sera visible, de même qu'une potion à la ceinture, mais pas un médaillon derrière un vêtement ou un anneau sous un gant.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Détection de la magie			
Fréquence	Activation		Défense
1 x court repos	hors combat seulement		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1	+ 2 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie de base		3	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 0. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 0 de la liste Sorcellerie. Vous devez aussi choisir un Patron dans la classe "Warlock" qui vous accordera vos sorts. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie I		5	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 1. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 2* sort connu de niv 1 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie de base			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	1
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie II		5	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 2. Vous gagnez aussi 4 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 2 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 2 au coût de 2 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sorcellerie III		6	
Description		Type de bonus	
<p>Permet au personnage de faire de la Sorcellerie de niv 3. Vous gagnez aussi 3 PM. Vous devez choisir 1* sort connu de niv 3 de la liste Sorcellerie. Le premier sort connu de chaque niveau doit obligatoirement être celui dans le tableau sorts connus de la classe Warlock en lien avec votre Patron. Lorsque vous faites de la sorcellerie, vous ne devez pas porter d'armure plus que légère, sinon vous subissez une pénalité de 1 PM supplémentaire pour les armures moyennes et 2 pour les armures lourdes. Permet aussi de faire vos sorts connus de niveaux inférieurs comme des sorts niv 3 au coût de 3 PM.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Sorcellerie II	Niveau 7		
Fréquence	Activation	Défense	
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	Sorcellerie, runes et magie innée	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	4	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort à distance		3	
Description		Type de bonus	
<p>Permet de choisir un sort lorsque vous choisissez ce pouvoir. Vous permet de transformer un sort qui est à 'toucher' en sort de catalyseur. Le coût en Pm augmente de 2 pour le sort. Répétition permet de choisir un autre sort</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2	Pré-requis 3	
Fréquence	Activation	Défense	
a volonté			
Annulé par	Composante matérielle requise	Catégorie de pouvoir	
	Non	magie générale pour tous lanceurs de sor	
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort de pacte amplifié		4	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous permet de choisir un sort niv 0 connu. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 1 sur la première cible. Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté. Répétition permet de choisir un autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sorcellerie I			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort de pacte de prédilection		12	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous permet de choisir un sort niv 0 connu avec lequel vous avez le pouvoir sort de pacte amplifié. Vos dégâts avec ce sort augmentent de 2 sur la première cible.(au lieu de 1) Si un sort vous donne plusieurs coups ou catalyseurs, seul le premier est augmenté.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sort de pacte amplifié	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort de prédilection		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur parmi vos sorts préférés. Ce sort lui coûtera désormais 2 PM de moins (au lieu de 1). Un sort peu atteindre 0 PM à lancer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Sort préféré	Niveau 11		
Fréquence	Activation		Défense
	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort pénétrant les défenses		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir avec ce pouvoir, 1 sort connu qui nécessite une défense mineure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque du sort, le rendant plus difficile à défier. Le sort choisi nécessitent désormais une défense 'majeure' pour y résister. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Sorcellerie, runes et magie innée
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort pénétrant les défenses avancé		5	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir avec ce pouvoir, 1 sort connu qui nécessite une défense majeure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque du sort, le rendant plus difficile à défier. Le sort choisi nécessite désormais une défense 'ultime' pour y résister. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Répétition permet de choisir 1 autre sort. (Se combine avec sort pénétrant les défenses au coût de +2 PM)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Niveau 11			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort persistant		4	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée jusqu'au prochain court repos pour les sorts dont vous êtes la cible. Si fait sur une cible consentante, le sort durera 1 h. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Vous devez incanter le sort 4 fois (chaque fois coûte les PM). Ces PM ne pourront être récupérés que lorsque vous prendrez un court repos.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
a volonté	en combat ou non		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Magie générale pour tous lanceurs de sor
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort préféré		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Permet de choisir un sort connu par l'incantateur. Ce sort lui coûtera désormais 1 PM de moins (répétition permet de choisir un autre sort avec le même effet). Un sort peu atteindre 0 PM à lancer.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Sort prolongé		3	
Description		Type de bonus Altération de sorts	
Vous devez choisir 1 sort connu avec ce pouvoir. Vous permet d'augmenter leur durée (x2*) . Utilisable seulement sur les sorts qui ont pour cible vous ou une cible consentante. Répétition permet de choisir 1 autre sort. Le sort coutera 1 Pm supplémentaire utilisé ainsi			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	3		
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialisation de pouvoir avancé		5	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de choisir un pouvoir que vous avez qui nécessite une défense majeure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque de votre pouvoir le rendant plus difficile à défier. Le pouvoir choisi nécessitent désormais une défense 'ultime' pour y résister. Répétition permet de choisir un autre pouvoir. (Se combine avec spécialisation d'un pouvoir)			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Niveau 11			
Fréquence	Activation		Défense
permanent	special		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Spécialisation d'un pouvoir		3	
Description		Type de bonus Altération de pouvoirs	
Permet de choisir un pouvoir que vous avez qui nécessite une défense mineure pour y résister. Augmente le niveau d'attaque de votre pouvoir le rendant plus difficile à défier. Le pouvoir choisi nécessitent désormais une défense 'majeur' pour y résister. . Répétition permet de choisir un autre pouvoir.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence	Activation		Défense
permanent	permanent		
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Substitution d'énergie		5	
Description		Type de bonus <input type="text" value="Altération de sorts"/>	
<p>Vous devez choisir 1 élément(feu, acide,froid, électricité) avec ce pouvoir. Lorsque vous incanter un sort qui fait des dégats d'éléments vous pouvez substituer l'élément du sort par celui choisi dans ce pouvoir. Le sort coûtera 1 PM supplémentaire lorsque utilisé ainsi. Les autres effets du sort demeure inchangé. Répétition permet de choisir 1 autre élément.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation special		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Druidiques et esprits
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Torture		1	
Description		Type de bonus <input type="text"/>	
<p>Permet au personnage d'en torturer un autre pendant 5 min. La victime perd 1* PV après les 5 min. Si elle est vivante, elle devra répondre de façon précise à 1* question posée.</p>			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence 1 x par scène	Activation hors combat seulement		Défense
Annulé par sans douleur	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Compétences générales
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la descriptions	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7

Pouvoir		Cout Niv 1	
Vitalité Supérieur		2	
Description		Type de bonus	
Le personnage a 1* PV supplémentaire.			
Pré-requis 1	Pré-requis 2		Pré-requis 3
Fréquence permanent	Activation permanent		Défense
Annulé par	Composante matérielle requise		Catégorie de pouvoir
	Non		Défenses et endurance
Niveau 2	Cout Niv 2	Niveau 3	Cout Niv 3
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 4	Cout Niv 4	Niveau 5	Cout Niv 5
+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2	+ 1 au chiffre avec astérique dans la description	2
Niveau 6	Cout Niv 6	Niveau 7	Cout Niv 7